

Jouni Alho

Digitaaliset pelit kehitysvammatyössä

Case: Eskoon Lupi-ilta

Opinnäytetyö

Kevät 2014

Liiketoiminta ja kulttuuri

Kulttuurituotannon koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Koulutusohjelma: Kulttuurituotannon ko

Suuntautumisvaihtoehto: Sosiokulttuurinen työ

Tekijä: Jouni Alho

Työn nimi: Digitaaliset pelit kehitysvammatyössä

Ohjaaja: Jussi Kareinen

Vuosi: 2014 Sivumäärä: 28 Liitteiden lukumäärä: 1

Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia kuinka digitaaliset pelit soveltuvat innostamisen välineeksi kehitysvammaisille. Käsittelen työssäni syksyllä 2013 järjestämäni peli-iltaa Eskoon Kaarisillassa. Peli-illan tarkoituksena oli osallistaa ja innostaa kehitysvammaisia pelaamaan pelejä, jotka eivät ole entuudestaan tuttuja. Pelit oli valittu myös siihen tarkoitukseen että niitä pystyisi pelaamaan useampi pelaaja yhtä aikaa. Pelien ohjaustapa toimi suuressa roolissa, koska jokaisessa pelissä toimi ohjaimena erilainen ohjain. Tutkimuksen sosiokulttuurinen näkökulma oli innostaa osallistujia ryhmätoimintaan, jonka innostajana oli digitaalisten pelien pelaaminen.

Järjestin tapahtuman Eskoon Kaarisillassa järjestävässä Lupi-illassa. Osallistuminen peleihin oli aktiivista ja palaute peleistä oli positiivista. Illan päätavoitteet täyttyivät ja tutkimukseen tarvittava materiaalia tuli tarpeeksi.

Avainsanat: kehitysvamma, digitaaliset pelit, pelaaminen, ryhmätoiminta, sosiokulttuurinen innostaminen

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Cultural Management

Specialisation: Socio-cultural work

Author/s: Jouni Alho

Title of thesis: Using digital games when working with people with development disabilities

Supervisor(s): Jussi Kareinen

Year: 2014

Number of pages: 28

Number of appendices: 1

My thesis deals with a game evening I organized in November 2013 at Kaarisilta, situated at the Eskoo Service Centre. The purpose of the game evening was to facilitate and inspire disabled people to participate in playing digital games they have not played before. The games were also chosen for their multiplayer option. The controlling system of the games played a big role because every game had a different type of controller. The socio-cultural point of view was to inspire the participants to a group activity where digital games and playing were the animator of the activity.

I organized the game evening at the Lupi-ilta event at Kaarisilta, a place for spending spare time in the evening. Participation was very active, and the feedback received was positive. The main goals for the night were achieved, and I succeeded in gathering enough material for the study.

Keywords: development disability, digital games, playing, group activity, socio-cultural work

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
Kuvio- ja taulukkoluettelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet	6
1 JOHDANTO	8
2 DIGITAALISET PELIT	10
2.1 Yleisesti.....	10
2.2 Pelilaitteet	11
2.2.1 PlayStation 3.....	12
2.2.2 Wii.....	13
2.2.3 Xbox 360.....	13
3 KEHITYSVAMMAISUUS.....	14
3.1 Kehitysvamma.....	14
3.1.1 Lääketieteellinen näkökulma.....	14
3.1.2 Toimintakyvyn näkökulma.....	15
3.1.3 Sosiaalinen näkökulma	15
3.2 Eskoon sosiaalipalveluiden kuntayhtymä.....	16
3.3 Kehitysvammaiset ja digitaaliset pelit.....	16
4 TUTKIMUS PELI-ILLASTA.....	18
4.1 Suunnitelma	18
4.2 Tutkimuksen tulokset	20
5 LOPUKSI	23
LÄHTEET	25
LIITTEET.....	27

Kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuva 1: Peli-ilta: SingStar	20
Kuva 2: Peli-ilta: Fruit Ninja.....	21

Käytetyt termit ja lyhenteet

Digitaalinen peli	Vuorovaikutteisia tietoteknisillä laitteilla ajettavia sovelluksia. Digitaalisiin peleihin lukeutuu tietokonepelit, konsolipelit, mobiilipelit ja selainpelit.
Ohjelmisto	Useasta tietokoneohjelmasta koostuva kokonaisuus. Ohjelmistoja ovat mm. videopelit ja tietokoneiden käyttöjärjestelmät.
PEGI	Pan European Game Information on eurooppalainen pelien ikärajojen merkintäjärjestelmä, joka luokittelee pelin soveltuvuuden tietylle ikäryhmälle.
Pelikonsoli	Pelilaite, joka on suunniteltu digitaalisten pelien pelaamiseen. Nykyään pelikonsolit toimivat myös viihdekeskukseksi, jolla voi esimerkiksi katsoa elokuvia ja selata internetiä.
Pelikulttuuri	Digitaalisten pelien pelaajien muodostama yhteisö, joiden yhteistoiminta toimii sekä fyysisesti että internetin välityksellä
Pelilaite	Tietotekninen laite, jolla pystyy pelaamaan digitaalisia pelejä. Pelilaitteita ovat mm. tietokoneet, pelikonsolit ja älypuhelimet
Peliohjain	Pelaamiseen suunniteltu ohjain, jolla pystyy ohjaamaan peliä. Pelikonsolin oletusohjain on peliohjain. Myös tietokoneisiin voi hankkia peliohjaimen. Monia peliohjaimia on suunniteltu tietynlaisia pelejä varten, esimerkiksi ajopeleille suunniteltu rattiohjain.
Sovellus	Ks. tietokoneohjelma

Tietokoneohjelma	Sarja ennalta määrättyjä komentoja tietokoneelle, joita noudattaen se suorittaa toiminnon.
Videopeli	ks. digitaalinen peli

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aihe tuli itselleni mieleen omasta intohimosta digitaalisia peleihin. Olen pelannut pelejä jo pienestä lapsesta asti ja innolla seurannut alan kehitystä. Olen tutustunut lähes kaikkiin julkaistuihin pelialustoihin ja päässyt kokeilemaan useita niistä. Nykyään digitaaliset pelit ovat vieläkin suuri osa elämäni. Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus, joka nykyään nähdään positiivisemmassa valossa kuin 20 vuotta sitten. Myös pelaajien luoma kulttuuri pelien ympärille on mukaansa tempaava ja kiehtova.

Arvostan suuresti peliteknologian innovatiivisia ratkaisuja pelaamiseen. Peliteknologian kehityksen myötä pelejä käytetään myös paljon muuhunkin kuin viihdetarvokseen. Tähän sain ensikosketuksen kun olin Eskoon Kaarisillassa työharjoittelussa vuonna 2010. Toimin työharjoittelun aikana ohjaajana kehitysvammaisille. Ohjaushetket painottuivat paljon musiikkiin mutta pääsin myös tutustumaan muihin koulutusyksikön tarjoamiin palveluihin. Kaarisillassa on käytössä mm. Nintendon Wii-pelikonsoli, jolla asiakkaat saivat pelata. Aloin miettimään, pystyykö uusien innovatiivisten ohjaimien ja pelien avulla innostamaan ja madaltamaan kynnystä pelaamiseen.

Nykyään suuri osa digitaalisista peleistä on lähtökohtaisesti helposti lähestyttäviä ja luovat kaikille matalan kynnyksen ryhtyä pelaamaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että esimerkiksi kehitysvammainen voisi yhtä helposti tutustua pelilaitteeseen ja aloittaa pelaamisen. Vaikka osa heistä oppii nopeasti uusia asioita, saattaa sosiaalinen kynnys osallistua uuteen tekemiseen olla kuitenkin niin suuri tekijä, ettei henkilö uskalla edes kokeilla peliä. Fyysiset rajoitteet on myös tärkeä huomioida, koska kehitysvammoja on monenlaisia. Lähdin suunnittelemaan pelityöpajaa, joka madaltaisi peliin osallistumisen kynnyksen niin matalalle, että ei tarvitse käyttää mitään ohjainta tai ohjaimena toimii jo valmiiksi tuttu laite muusta tekemisestä.

Kulttuurituotannon koulutusohjelman sosiokulttuurisen työn suuntautumisvaihtoehdon kursseilla puhuttiin usein sosiokulttuurisen innostamisen käytöstä. Sosiokulttuurinen innostaminen käsitteenä syntyi toisen maailmansodan jälkeen Ranskassa ja sen peruserä on saada muutoksen kautta parannettua ihmisen elämänlaatua (Kurki, 2000). Muutos voi olla esimerkiksi käsite tai aktiviteetti, jonka

kautta ihminen innostuu uudesta ympäristöstään ja luo pohjan kommunikaatiolle muiden ihmisten kanssa.

Sosiokulttuurinen innostaminen käsitteenä on hyvin laaja ja sitä on enemmän havainnoitu esimerkkien kautta. Merkkejä sosiokulttuurisen työn käytöstä löytyy jo antiikin Kreikasta mutta tarkemmin kuvattuja tapauksia on kirjattu toisen maailmansodan jälkeisestä Ranskasta sekä Etelä-Amerikasta. Yleisesti havainnoituna esimerkit esittelivät yhteisön, joka sai parannettua omaa yhteistoimintaansa, kun oli jokin syy kokoontua yhteen tekemään jotain. Opinnäytetyössäni käsiteltävä peli-ilta perustui näihin oppeihin. Haettu muutos ei ollut suuri, enemmänkin uusien kontaktien luominen uusien aktiviteettien kautta.

2 DIGITAALISET PELIT

2.1 Yleisesti

Digitaaliset pelit ovat tietoteknisillä laitteilla suoritettavia vuorovaikutteisia viihde-sovelluksia. Niiden historia ulottuu 1950-luvulle jolloin ensimmäisiä peliohjelmia kehitettiin havainnollistamaan tietokoneiden laskentatehoa (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009).

Digitaaliset pelit on nykyään luokiteltu kulttuurisiksi teoksiksi (Meriläinen 2014). Peleissä yhdistyy tarinankerronnallinen maailma interaktiivisiin toimintoihin. Pelaaja usein tuntee sulautuvansa osaksi pelimaailmaa. Tarinoita on kehitetty itse peliä varten, mutta monet pelit perustuvat myös esimerkiksi kirjallisuuteen, elokuvaan tai lelutuotemerkkeihin.

Suomessa ja eri puolilla Eurooppaa pelien ikärajoituksessa käytetään Pan European Game Information eli PEGI-järjestelmää (PEGI, [viitattu 18.5.2014]). PEGI on eurooppalainen luokittelujärjestelmä, joka arvioi pelien sisältöä. Ikärajat on luotu auttamaan kasvattajia valitsemaan mediasisällöltään lapsen kehitystasolle sopivia pelejä. Pelin ikäraja ei siis kerro pelin vaikeustasosta vaan sisällön soveltuvuudesta tietylle ikäryhmälle. PEGI-järjestelmän ikärajojen lisäksi peliin merkitään symboleita, jos peli sisältää käsitteitä kuten väkivalta, kiroilu, kauhu tai huumeet.

Yleinen käsitys pelaamisesta on vieläkin että se on pelkkää ajanvietettä ja hauskanpitoa. Nykyään kuitenkin monet nuoret ovat muodostaneet digitaalisesta pelaamisesta harrastuksen tai mahdollisesti varsinaisen työn. Nykyaajan innovatiiviset peliohjaimet mahdollistavat pelien käyttämistä esimerkiksi kuntoutuksessa. Digitaalista pelaamista esiintyy myös urheilumuotona. Sähköinen urheilu eli eSports on joissakin maissa noussut jo ammattiurheilutasolle ja on yhtä suosittua kuin perinteiset urheilulajit.

Digitaaliset pelit ovat muodostaneet ympärilleen kokonaan oman kulttuurin. Pelien ja pelilaitteiden fanit ilmaisevat innostustaan eri tavoilla (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2014 24-31).

Lanit ovat yksi vanhimmista pelikulttuurin muodoista, joissa pelaajat kerääntyvät yhteen saman katon alle pelaamaan samoja pelejä yhdessä muiden kanssa verkon kautta (Huttunen ym. 2014, 24-31). Ennen kiinteää internet-yhteyttä tämä oli ainoa tapa, jolla pelaajat pystyivät pelaamaan keskenään. Nykyään pelejä kuitenkin voidaan pelata verkon kautta olematta fyysisesti samassa paikassa. Peliyhteisöt haluavat kuitenkin sosiaalisia kokemuksia ja järjestävät tapahtumia, joihin pelaajat kokoontuvat pelaamaan yhdessä. Suomen suurin ja kuuluisin lanitapahtuma on Helsingissä järjestettävä Assembly Summer.

Muita pelikulttuurin ilmentymiä ovat mm. cosplay, pelivideot ja aiemmin mainittu eSports (Huttunen ym. 2014, 24-31). Cosplay eli costume play tarkoittaa pukeutumista suosituksi hahmoksi, yleensä puvut ja maskeeraukset tehdään itse ja niissä kiinnitetään paljon huomiota yksityiskohtiin. Pelivideot ovat pelaajien itse tekemiä videoita pelaamisesta. Videot voivat esimerkiksi kuvata normaalia pelin pelaamista, esitellä jotain pelin osa-aluetta tai olla pelin grafiikkamoottorilla tehty elokuva eli machinima. Kilpapelaminen eli eSports on urheilumuoto, jossa kilpaillaan digitaalisessa pelissä.

2.2 Pelilaitteet

Pelilaitteella tarkoitetaan yleisesti sähköistä laitetta, jolle on tuotettu digitaalisia pelejä (Kangas ym. 2009). Pelilaite voi olla ainoastaan digitaalisille peleille suunniteltu pelikonsoli tai esimerkiksi tietokone tai älypuhelin.

Nykyajan johtavien pelikonsolien valmistajat ovat Sony Computer Entertainment, Nintendo ja Microsoft. Pelikonsoleista käytetään myös käsitettä sukupolvi, joka määräytyy pelikonsolien teknisten yhtäläisyyksien mukaan (Mediakasvatus kirjoissa, [Viitattu 16.5.2014]). Tällä hetkellä on meneillään seitsemännen ja kahdeksannen sukupolven siirtymävaihe. Yleisesti tämä siirtymävaihe on se ajanjakso, jonka aikana uusimman sukupolven pelikonsolit julkaistaan. Siirtymävaiheeseen kuuluu lisäksi myös se ajanjakso, kun pelivalmistajat julkaisevat pelejään molempien sukupolvien konsoleille. Esimerkiksi Sonyn uusin pelikonsoli PlayStation 4 tuli myyntiin 15. marraskuuta 2013, kuitenkin pelejä julkaistaan PlayStation 4:n lisäksi

PlayStation 3:lle. Valmistajat takaavat tällä pelien saatavuuden suurimmalle osalle kuluttajia, myös niille, jotka eivät vielä omista uusimman sukupolven pelikonsolia.

Pelikonsolien välinen kilpailu ilmenee vahvasti markkinoinnin mutta myös käyttäjäkunnan välillä. Konsolisodaksi kutsutusta ilmiöstä on muodostunut oma pelikulttuuri-ilmiö (Mediakasvatus kirjastoissa, [Viitattu 16.5.2014]). Internetin keskustelualueilla olevien väittelyiden lisäksi tämä on nähtävissä esimerkiksi merkkiuskollisten käyttäjien vaatetuksessa tai jopa tatuoinneissa.

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen pelilaitteita, jotka olivat käytössä Eskoon peli-illassa.

2.2.1 PlayStation 3

PlayStation on Sony Computer Entertainmentin valmistama pelikonsolisarja. PlayStation 3 on nimensä mukaan sarjan kolmas laite, joka julkaistiin marraskuussa 2006 (Sony Computer Entertainment Europe 2014).

PlayStation 3:n uusi grafiikkateknologia oli huomattava muutos eteenpäin edeltäjästään PlayStation 2:sta. Sonyn oma internet-palvelu PlayStation Network mahdollisti sisällön hankkimisen internetin kautta suoraan pelikonsoliin. Playstation 3:lle julkaistiin myös oma liikkeentunnistusjärjestelmä PlayStation Move, jonka avulla normaali peliohjain korvattiin kahdella liiketunnistimilla varustetuilla ohjaimilla sekä kameralla.

Playstation on myös tunnettu suosituista lisenssipeleistään. Yksi näistä lisenssipeleistä on karaoke-pelisarja SingStar, jota pelataan pelikonsoliin liitettävällä mikrofonilla (Sony Computer Entertainment Europe 2010). SingStarin suosio Suomessa on kasvanut suureksi ja suomalaisten artistien musiikkikappaleita sisältäviä pelejä löytyy jo useita.

2.2.2 Wii

Wii on Nintendon marraskuussa 2006 julkaisema pelikonsoli (Oy Bergsala AB, 2014). Se eroaa sukupolvensa kilpailijoista ohjainmekanismillaan. Pelikonsolin oletusohjaimena toimii Wii Remote, joka on liikkeentunnistimella varustettu ohjain joka näyttää enemmän kaukosäätimeltä kuin nykyaikaiselta konsoliohjaimelta. Wii Remoteen saa liitettyä lisälaitteen, joka normaalisti on toinen liikkeentunnistimen sisältävä nunchuck-ohjain. Lisälaite voi myös olla normaalin ohjaimen näköinen gamepad-ohjain. Pelikonsolille löytyy paljon muita lisäohjaimia.

Wii oli grafiikaltaan hiukan jäljessä sukupolvensa pelikonsoleita. Kuitenkin Wiin erikoinen ohjainjärjestelmä mahdollisti liikunnallisen toiminnan yhdistämisen pelaamiseen. Wii on sen ansiosta käytössä esimerkiksi vanhainkodeissa ja kuntoutusta suorittavissa laitoksissa. Yksi Wiin lisäohjain on Wii Balance Board -tasapainolauta, joka tulee Wii Fit -kuntoilupelin yhteydessä. Balance Board mahdollisti jalkojen liikkeen käytön pelin ohjaamisessa.

2.2.3 Xbox 360

Xbox 360 on toinen Microsoftin valmistama pelikonsoli, joka julkaistiin marraskuussa 2005 (Microsoft, 2014). Xbox 360:n suurin uudistus edeltäjäänsä oli Xbox Live -palvelun laajentunut tarjonta joka mahdollistaa mm. internetin selaamisen, elokuvien katselun ja pelien lataamisen suoraan internetistä. Useimmat palveluista vaativat kuukausimaksuilla toimivan Live Gold -jäsenyyden.

Microsoft kehitti Xbox 360:een Kinect-liikkeentunnistusjärjestelmän, joka mahdollisti pelien ohjaamisen ilman ohjainta (Microsoft, 2014). Kinectin toiminta perustuu infrapunakameralla tunnistettuihin laserpisteisiin. Laite muodostaa ihmisestä 20 itsenäisen liikkuvan pisteen hahmon ja Kinectiä pystyy käyttämään samanaikaisesti kaksi pelaajaa.

3 KEHITYSVAMMAISUUS

3.1 Kehitysvamma

Kehitysvamma on yleisesti uusien asioiden oppimisen ja ymmärtämisen vaikeutta (Vernerinet 2014). Se kuitenkin rajoittaa kehitysvammaisen ihmisen toimintoja vain osittain. Usein heillä on jotain huomattavia vahvuuksia ja kykyjä jossain tiettyssä osa-alueessa. Suomessa kehitysvammaisia on arviolta noin 40 000.

Kehitysvamman aiheuttajia on useita (Vernerinet 2104). Suurin syy kehitysvammalle ovat geneettiset syyt eli perimän virheet. Geneettiset syyt kattavat noin 30-50% diagnosoiduista kehitysvammoista. Raskauden aikaiset infektiot, krooniset sairaudet, äidin altistuminen alkoholille tai lääkkeille tai vakava hapenpuute synnytyksen aikana voivat myös johtaa lapsen kehitysvammaisuuteen. Lisäksi pian syntymän jälkeen sairastettu vakava infektio tai muu keskushermoston vaurio voivat johtaa lapsen vammautumiseen.

Kehitysvammaisuutta voidaan määritellä monella tavalla. Yleisimmin kehitysvamma määritellään lääketieteen, toimintakyvyn ja sosiaalisesta näkökulmasta.

3.1.1 Lääketieteellinen näkökulma

Lääketieteellisen näkökulman pohjana on vallassa olevan lääketieteellisen näkemyksen määrittäminen kehitysvammasta (Vernerinet 2104). Kehitysvammaa määriteltäessä verrataan henkilöä lääketieteen määrittämiseen normaalista, terveestä ja vammattomasta henkilöstä. Kehitysvamman diagnosointi on pitkä prosessi. Diagnostiikassa kestää vähintään vuosi mutta joskus jopa kauemmin. Diagnostiikkaa ei tule antaa yhden tutkimuskerran jälkeen vaan lapsen kehitystä tulee seurata laajalaajaisesti ja monesta näkökulmasta. Siksi diagnostiikka tehdäänkin moniammatillisena yhteistyönä.

3.1.2 Toimintakyvyn näkökulma

Toimintakyvyn näkökulma tarkastelee taas yksilön ja ympäristön välistä suhdetta (Vernerinet 2104). Toimintakyky on kykyä toimia tilanteen ja olosuhteiden mukaan. Ihmisen toimintakyky näkyy erilaisena eri ympäristöissä. Toimintakykyä pystytään tarkastelemaan eri osa-alueista. Näitä ovat fyysinen, psyykkinen, sosiaalinen ja kokemuksellinen toimintakyky. Kehitysvammaisen kohtaamat vaikeudet eri tilanteissa vaikuttavat heidän toimintakykynsä ja tämän perusteella määritellään millaista ohjausta on tarve antaa.

Toimintakyvyn pohjaavia määritelmiä ovat AAIDD:n (American Association of Intellectual and Developmental Disabilities) määritelmä sekä ICF-luokitus. AAIDD:n (2104) määrittely (Vernerinet 2014) kehitysvammaisuudesta on:

Kehitysvammaisuus on vammaisuutta. Sitä luonnehtivat huomattavat rajoitukset sekä älyllisissä toiminnoissa että adaptiivisessa käyttäytymisessä ilmeten käsitteellisissä, sosiaalisissa ja käytännöllisissä taidoissa. Tämä vammaisuus on saanut alkunsa ennen kuin henkilö on täyttänyt 18 vuotta.

Kansainvälinen ICF-luokitus mittaa toimintakykyä, toimintarajoitteita ja terveyttä (Vernerinet, 2104). Se jakaa toimintakyvyn neljään eri kategoriaan: kehon toiminnot, ruumiin rakenne, suoritukset ja osallistuminen sekä ympäristötekijät.

3.1.3 Sosiaalinen näkökulma

Sosiaalinen näkökulma painottuu siihen, kuinka kehitysvammaisuus näkyy yhteisön suhteena yksilöön (Vernerinet 2104). Nykyään kehitysvammaisuus näkyy ja siihen suhtaudutaan monella tapaa eri kulttuureissa. Sosiaalinen näkökulma pyrkii painottamaan, että kehitysvammainen henkilö on samanlainen henkilö kuin kaikki muutkin. Sen mukaan vammaisuus syntyy ennakkoluuloista ja asenteista. Vernerinet:n (2104) havainnollistus sosiaalisesta näkökulmasta:

Eihän esimerkiksi vasenkätisiä tai silmälaseja käyttäviä laiteta asumaan samaan taloon vain tämän ominaisuutensa vuoksi.

Sosiaalinen näkökulma syntyi medikalisoitunut vammaisnäkemyksestä vastaan. Se kuitenkin hyväksyy lääketieteellisen näkemyksen kehitysvammasta mutta ko-

rosta, että vamman haitta ei tule itse vammasta vaan ympäristöstä ja yhteiskunnasta (Vernerinet 2104). Vammaisuus tulisi myös käsittää, kuinka henkilö kokee oman vammaisuutensa. Kehitysvammaisuuden määritelmä on ollut hyvin haastava koska sen määritelmät ovat tulleet ulkopuolelta eikä henkilön omaa mielipidettä ole kuunneltu.

Kehitysvammaisten omat näkökulmat ja oikeudet ovat nousseet esille viime vuosina hyvin voimakkaasti. Tämä näkyy vammaistutkimuksessa ja myös vammaispolitiikassa. Vammaisjärjestöt ovat ajaneet kehitysvammaisten oikeuksia ja painottavat, että vammaisia koskeviin päätöksiin tulisi myös kuulla itse vammaista henkilöä. Heidän tulisi myös saada mahdollisuus itsenäiseen elämään ja päättää oman elämänsä suunnasta. Tämän mahdollistamiseksi tulisi heille taata tarvittavat tukimuodot ja palvelut.

3.2 Eskoon sosiaalipalveluiden kuntayhtymä

Eskoon sosiaalipalvelujen kuntayhtymä on Etelä-Pohjanmaan ja Pohjanmaan alueella toimiva sosiaalihuollon erityispalvelujen toimintayksikkö (Eskoon Sosiaalipalvelujen Kuntayhtymä, [Viitattu 30.4.2014]). Kuntayhtymä tarjoaa muun muassa kehitysvammaisten erityishuoltoa, laitospalveluja sekä kehitysvamma-alan täydennyskoulutusta.

Kuntayhtymän päätoimipiste, Eskoon palvelukeskus, sijaitsee Seinäjoella. Palvelukeskus tarjoaa kokonaisvaltaiset palvelut kehitysvammaisten tarpeisiin. Palvelukeskuksen alueella sijaitseva erityiskoulutusyksikkö Kaarisilta tarjoaa kehitysvammaisille aikuisille itsenäiseen elämään tukevaa toimintaa. Kaarisillassa järjestettävät Lupi-illat tarjoavat Eskoon asukkaille vapaa-ajan toimintaa kaksi kertaa viikossa.

3.3 Kehitysvammaiset ja digitaaliset pelit

Suomessa kehitysvammaiset ovat saaneet n. 20 vuoden ajan tietoteknisiä palveluita (Papunet, 2014). Palveluita tarjoaa Kehitysvammaliiton Tietotekniikka- ja

kommunikaatiokeskus Tikoteekki. Keskuksen toimintamallit ja materiaalit ovat aina asiakaslähtöisiä. Tikoteekin projektina vuonna 2001 aloittanut Papunet toimii nykyään kehitysvammaisten omana internet-portaalina, josta he saavat tietoa heille tarjottavista palveluista ja materiaaleista.

Papunet-sivusto tarjoaa valikoiman selainpelejä sekä tietokoneelle ladattavia pelejä. Pelit on joko kehitetty kehitysvammaisille sopivaksi tai niihin on tehty helpotettua sisältöä. Pelaamisen helpottamiseksi on myös kehitetty erinäisiä laitteita ja kytkimiä, joiden avulla pelin mekaniikan ymmärtää helpommin eikä tarvitse keskittyä näppäimistön tai muun monimutkaisen peliohjaimen käyttöön. Esimerkiksi Frets on Fire -musiikkipeliin on suunniteltu helpompia versioita soitettavista musiikkikappaleista, joita pelaaja soittaa näppäimistön avulla. Tähän peliin on myös kehitetty omat kytkimet joiden värien avulla pelaaminen helpottuu huomattavasti. Kun pelaaja näkee ruudulla ilmestyvän väripallon, hän tietää minkä väristä kytkintä painaa. Näin nämä kytkimet käytössä Seinäjoella järjestetyssä Valtakunnallisilla Kehitysvammaisten Kulttuuripäivillä. Papunet:n työryhmällä oli oma työpiste, jossa he esittelivät laitteitaan ja vierailijat saivat pelata pelejä.

4 TUTKIMUS PELI-ILLASTA

4.1 Suunnitelma

Halusin tutkia kuinka pelaaminen vaikuttaisi kehitysvammaisten ryhmän toimintaan, osallistaisiko se ryhmää enemmän vai jakaisiko se suoritukset enemmänkin yksilölliseen tekemiseen. Mietin myös innostaako esimerkkipelaaminen ja muiden kannustus, vaikka he eivät alun perin haluaisi pelata.

Tutkimusmenetelminä oli laadullinen, empiirinen ja teoreettinen tutkimus. Peli-illan päätteeksi tehty palautekeskustelu antoi suoraa palautetta tutkimuksen toimivuudesta. Tämä toimii laadullisena tutkimuksena ja sen kautta pystyy arvioimaan tulosten hyödyllisyyttä tulevaisuutta varten. Lisäksi oli hyvä ottaa huomioon empiiriset sekä teoreettiset näkökulmat. Kokemukset ja havainnot peli-illan aikana vahvistivat palautteen vastauksia ja nostivat kehityskohtia illan kululle. Teoria kehitysvammaisuudesta edisti peli-illan suunnittelua ja siihen valmistautumista. Se myös helpotti tutkimuksen aloittamista.

Alkuperäinen suunnitelma peli-illasta oli laajempi kuin toteuttamani. Alkuperäinen suunnitelma oli, että peli-iltoja olisi ollut useampia esimerkiksi nuorisotiloissa ympäri Seinäjokea. Sain kuitenkin hyvän mahdollisuuden peli-illan järjestämispaikalle Eskoon Kaarisiltaan, kun sovin työskenteleväni heidän Lupi-illoissaan kerran viikossa syyskuusta joulukuun alkuun 2013. Järjestin peli-illan marraskuussa 2013. Kaikki laitteet ja pelit olivat omiani lukuunottamatta Kaarisillan omaa Wii-pelikonsolia, johon toin yhden lisäohjaimen ja peli-illassa käytettävän pelin.

Peli-illan suunnitelma muotoitui hyvin yksinkertaiseksi. Käytössä oli kolme pelikonsolia: Xbox 360, PlayStation 3 ja Wii. Jokainen pelikonsoli sijoitettiin omaan huoneeseen. Näin saatiin paremmin huomioitua osallistumista eri pisteille, sekä minimoitua muiden pelien häiriöäänten vaikutukset. Jokainen peli oli valittu niin, että kaikki voivat osallistua pelaamiseen ilman mitään esteitä.

Xbox 360:n ohjaimena toimi koko peli-illan ajan Kinect-liiketunnistin, joka vaadittiin Fruit Ninja -peliin. Pelin kulun pystyi helposti opastamaan näyttämällä omilla liik-

keillä mitä pelissä tapahtuu. Pelipiste vaati kuitenkin jatkuvaa ohjausta että osallistujat pystyivät esimerkiksi aloittamaan pelin uudestaan kun se loppuu.

PlayStation 3 liitettiin videoprojektoriin, jotta Singstar-pelissä laulettavien musiikkikappaleiden sanat näkyisivät mahdollisimman hyvin. Ohjaimena toimiva mikrofoni oli jo useimmille Lupi-illoissa käyneille tuttu normaalien Lupi-iltojen karaoken ansiosta. Pisteellä oleva ohjaaja isännöisi peliä ja ottaisi vastaan vuorovaroituksia. Tarkoituksena oli myös saada aina kaksi laulajaa laulamaan yhtä aikaa.

Kaarisillan Wii pysyi samassa huoneessa, johon se oli sijoitettu, koska huoneen puitteet sopivat täydellisesti Wii Party -pelissä oleviin minipeleihin ja leikkeihin. Koska Lupi-illoissa normaalisti on vain kaksi ohjaajaa, jouduttiin Nintendo Wii jättämään ilman ohjausta. Tutkimuksen kannalta tämän pisteen huomiopiste oli tutkia, haluaako joku lähteä pelaamaan peliä, jossa ei ole ohjaajaa paikalla. Havainnoin myös sitä, lisääntykö muiden osallistuminen jos joku menee oma-aloitteisesti pelaamaan.

Peli-iltaa mainostettiin Lupi-iltojen teemailtana Eskoon alueella. Mainostus hoidettiin Kaarisillan puolesta ja illasta kerrottiin myös Kaarisillan opiskelijoille. Lupi-iltojen kävijämäärien perusteella arvioin että jos noin 20 henkeä osallistuu, saisin tarpeeksi palautetta illan tarjonnasta.

Palaute peli-illasta annettiin kokoontumalla yhteen illan päätteeksi. Näin parhaimmaksi pitää yhteisen keskusteluhetken, näin saisin helposti yleiskuvan tunnelmasta ja voisin myös kysyä yksittäisiä mielipiteitä. Kysymysten (LIITE 1) tuli olla helpoja, jotta niihin saisi myös vastauksen. Kysymyksiä pystyisi myös tarkentamaan tilanteen vaatiessa. Keräsin myös tietoa peli-illan kulusta ja kuinka paljon väkeä osallistui millekin pelipisteelle.

4.2 Tutkimuksen tulokset

Peli-iltaan osallistui 22 henkeä, joka on suunnilleen yhtä paljon kuin normaalin Lupi-illan kävijämäärä. Kaikki osallistuivat illan päätteeksi palautekeskusteluun. Tunnelmasta huomasi, että ilta oli ollut mieluista kaikille ja palaute oli ainoastaan positiivista.

Osallistujilla oli eri tyyppisiä kehitysvammoja. Vammojen tarkat määritykset jätän mainitsematta, koska en halua kategorisoida osallistujia millään lailla. Yleisesti mukana oli muun muassa henkilöitä, jotka ovat rajoittuneita kommunikointikyvyltään tai fyysiseltä toimintakyvyltään sekä henkilöitä, joilla on ongelmia muistin tai oppimiskyvyn kanssa.

Osallistujien innokkuus yllätti ohjaajaryhmää hyvin paljon. Jonoa riitti koko illan ajan pelipisteille, joissa oli pisteelle sijoitettu ohjaaja. Useimmat aloittivat SingStar-pelistä (Kuva 1) tai jäivät katsomaan toisten pelaajien esiintymistä, kun he lauloivat pelin musiikkikappaleita. Moni myös innostui laulamaan seurattuaan hetken ja todettuaan, kuinka helppoa pelaaminen oli. Myös ohjaaja sai innostamisellaan monet osallistumaan ja laulamaan eri pelaajien kanssa.



Kuva 1: Peli-ilta: SingStar

Vähän etäämmällä ollut Xbox 360 houkutti hyvin nopeasti joukon pelaajia jonottamaan ja innoissaan seuraamaan, kun muut pelasivat kahden pelaajan pelattavaa Fruit Ninja –peliä (Kuva 2). Aluksi oli epäselvää, pystyvätkö Lupi-iltaan osallistujat ymmärtämään Kinect-ohjaimen toimintaa. Kun pelin toiminta oli esitetty muutamalle pelaajalle, alkoivat myös katsojana olevat ymmärtämään pelin toiminnan ja halusivat mielellään mukaan pelaamaan. Ohjaajan kanssa pelaaminen auttoi alkuun pääsemiseen, kuitenkin loppuillasta pelaajat olivat ainoastaan peli-iltaan osallistu-

jia. Tärkeä huomio Kinect:n toiminnassa oli, että kameran automaattinen paikoitusmoottori pystyy tunnistamaan myös pyörätuolissa olevan henkilön ja muuttamaan kameran asemaa niin, että peliä pystyy pelaamaan sekä pyörätuolissa oleva ja seisova ihminen yhtä aikaa. Osallistujat olivat hämmästyneitä pelin helppoudesta kun ohjainta ei tarvittu lainkaan ja he kyselivät paljon saisiko samanlaisen ohjaimen helposti itselleen tai jonnekin yhteiseen käyttöön.



Kuva 2: Peli-ilta: Fruit Ninja

Jokaisella pisteellä kävi pelaajia mutta selvästi suosituin kohde oli PlayStation 3 ja SingStar-peli. Suosion syynä on mitä luultavimmin se, että SingStar muistutti niin paljon karaokea, ja tuttu toiminta innosti myös pelaamaan tätä peliä.

Kaikki jotka kävivät pelaamassa Xbox 360:llä Fruit Ninjaa, pitivät sitä parhaana ja mielenkiintoisimpana pelinä. Kun sai pelata ilman ohjainta kädessä, pelistä tuli entistä mielenkiintoisempi ja hauskempi. Monet myös pitivät peliä helppona oppia, koska kaikki pelin liikkeet tehtiin omalla keholla.

Wii:n suosio jäi vähäisimmäksi. Vain kaksi henkeä kävi kokeilemassa peliä koska se oli heille jo ennestään tuttu. Kysyin myös että olisiko sitä pelannut joku muu jos siellä olisi ollut ohjaaja. Vastausten perusteella osa olisi ehkä käynyt edes katso-massa peliä. Tämä pelipiste on tuloksissa vain osoittamassa, että piste olisi vaati-nut kiinteän henkilön ohjaamaan kävijöitä. Itsenäiseen pelaamiseen ei lähdetä ko-vin helposti.

Palautekeskusteluun kokoamani kysymykset olivat tilanteeseen sopivat. Seuraa-vassa listassa lyhyt koonti vastauksista. Useimmissa tapauksissa vastaajat olivat

yksimielisiä vastauksista, jotkut kysymykset synnyttivät myös keskustelua aiheesta.

1. Pelit olivat kaikkien mielestä mielenkiintoisia ja jokainen pääsi kokeilemaan haluamaansa peliä.
2. Paras peli oli Fruit Ninja (Xbox 360)
3. Pelit olivat joillekin jo ennestään tuttuja. Kaikkien mielestä pelit oli helppo aloittaa vaikka ei niitä ennestään osannutkaan.
4. Oli mukavaa että pelipisteellä oli joku näyttämässä kuinka peli toimii.
5. Pelien pelaaminen yhdessä oli mukavaa. Osallistujien mielestä oli myös mukavaa, että katsojat olivat kannustamassa pelaajia.
6. Lähes jokainen osallistuja halusi, että peli-iltoja järjestettäisiin tulevaisuudessa lisää.

Vastauksista ja illan aikana saamastani palautteesta huomasin hyvin että illan osallistujat olivat kovin innoissaan pelaamisesta ja halusivat lisää mahdollisuuksia pelata. Tärkeimpänä kuitenkin huomasin että itse pelaaminen synnytti yleistä keskustelua osallistujien joukossa. Aiheet liittyivät enimmäkseen digitaalisiin peleihin. Joillakin osallistujista oli oma pelilaite, jolla pelasi yksin ja kavereiden kanssa. Jotkut taas eivät olleet pelanneet ennemmin, mutta huomattuaan että se on näin helppoa voisivat pelata uudestaan. Keskustelut yhdistivät myös henkilöitä, joita en ollut nähnyt keskustelevan muiden Lupi-iltojen aikana.

Videopelien huomioiminen sosiaalisesta näkökulmasta oli hyvä alku peli-illan suunnittelulle ja se toimi toivottua paremmin. Minkään pelin pelaamiseen ei ollut mitään esteitä ja jokainen pystyi osallistumaan. Pelaajan näkökulmasta olin kovin innoissani itse siitä, kuinka paljon tietoutta peleistä muutamalta osallistujalta löytyi ja oli mukavaa osallistua keskusteluun, jossa aiheena oli jokaiselle todella tärkeä ja kiinnostava aihe.

Yleisesti peli-illassa vallitsi todella vapautunut tunnelma ja jokaisella oli mukavaa, ohjaajat mukaan lukien. Ohjaajat usein joutuvat raskaan työpäivän päätteeksi vielä valvomaan Lupi-illan toimintaa, mikä osoittautuu kovin uuvuttavaksi. Peli-illan aikana huomasin, että jokainen ohjaaja, myös Lupi-illan vieraiden mukana tulleet valvovat ohjaajat, olivat hyvin innoissaan illan tarjonnasta.

5 LOPUKSI

Peli-illasta tuli paljon kiitosta myös jälkeenpäin sekä Eskoon henkilökunnalta että Lupi-illan osallistujilta. Oli mukavaa huomata kuinka itselle yksinkertaisella asialla, kuten digitaalisten pelien pelaamisella, voi olla niin suuri vaikutus ihmisryhmään. Kehitysvamma työ tarvitsisi paljon lisää innostavaa toimintaa, ei ainoastaan kehitysvammaisille henkilöille mutta myös heidän hoitajilleen ja ohjaajilleen. Onneksi on saanut huomata, että sosiokulttuurinen innostaminen on pysynyt tärkeänä osana kehitysvamma-alaa ja uusien elämänlaadun parantamisen ja elävöittämiseen tähtääviä projekteja ilmestyy jatkuvasti.

Järjestämäni tapahtuma on sosiokulttuurista innostamista ruohonjuuritasolla. Lupi-illan toiminta toimii jo sosiokulttuurisena innostajana Eskoon alueella ja lisäämällä siihen jotain uutta ja erikoista luotiin tilaisuus uusille kontakteille pienilukuisenkin yhteisön sisällä. Sosiokulttuurisen innostamisen työkalut ovat avanneet suuren mahdollisuuden ihmisten elämänlaadun parantamiseksi ja tästäkin peli-illasta huomaa että sillä oli jokin vaikutus sen osallistujiin. Kehitysvammaisten kanssa työskentely on osoittanut että pienetkin teot saattavat tehdä suuren vaikutuksen heille ja he muistavat sen pitkään.

Kehitysvammaisten kanssa työskentely on mielekästä ja palkitsevaa. Se voi myös olla raskasta ja uuvuttavaa. Mutta teen mielelläni työtä aitojen persoonien kanssa, joilta saa rehellistä palautetta ja yleensä he sanovat sen mitä heillä on mielessä. Katson kehitysvamma-käsitettä vahvasti sosiaalisesta näkökulmasta. En halua minkään olevan rajana heidän tekemiselleen. Nyky-yhteiskuntamme asettaa rajoja kehitysvammaisille ja nämä rajat on tehty rikottaviksi. En mielestäni tehnyt suurtaakaan muutosta Lupi-illan toimintaan tuomalla muutaman pelikonsolin, jolla Lupi-iltaan osallistujat saivat pelata. Mutta kun asiaa katsoo heidän näkökulmastaan, joku saattoi pitää sitä hienoimpana asiana pitkään aikaan. Ehkä sittenkin rikoin jotain rajoja kun toin jotain uutta ja ainakin Eskoossa vielä ennen näkemätöntä heidän ulottuvilleen.

Nykyajan innovatiivinen peliteollisuus pyrkii tuomaan uusinta teknologiaa normaalin kuluttajan käytettäväksi. Tässä on mielestäni suuri mahdollisuus myös kehitysvammaisten ihmisten nähdä maailmaa uusien silmin. Hyvänä esimerkkinä voisin

nostaa virtuaalitodellisuuden, jota on viime vuosina alettu kehittämään nopeaa tahtia. Sekä Facebookin ostama Oculus VR että Sonyn PlayStation 4:lle kehittämät virtuaalitodellisuuslasit ovat näyte siitä mihin teknologian avulla pystymme. Mitä sitten kehitysvammaiset hyötyisivät virtuaalitodellisuudesta? Varmaan tällä hetkellä jos kysyisi sosiaalialan ammattilaiselta, vastauksena olisi että kehitysvammaiset ei voi virtuaalitodellisuuslaitteita käyttää. Mutta rajathan on tehty rikottaviksi. Ehkä joku vielä selvittää tämänkin.

En tuo tällä opinnäytetyöllä esille mitään uutta ja mullistavaa. Yritän vain korostaa kuinka tärkeää olisi huomioida kehitysvammaiset joka tilanteessa. Avartamalla omaa näkökulmaa ja katsomalla asioita muiden silmistä voimme saada aikaan paljonkin. Mutta pienet teot saattavat merkitä vielä enemmän. Olen tyytyväinen tulokseeni jonka sain aikaan ja haluaisin jatkossakin pyrkiä tuomaan mahdollisuuksia niille, joille niitä ei anneta.

Lainaan päätökseksi Pertti Kurikan Nimipäivät -yhtyeen (2012) laulaja, Kari Aallon kirjoittamaa lyriikkaa:

Mä kaipaen vähän kunnioitusta
tasa-arvoa elämään
Mä tarvin vähän kunnioitusta
ihmisarvoa elämään

LÄHTEET

- American Association on Intellectual and Development Disabilities (AAIDD). 2014. AAIDD – Resources for Intellectual and Development Disability Professionals. [Verkkosivusto]. [Viitattu 17.5.2014]. Saatavana: <http://aaid.org>
- Eskoon Sosiaalipalvelujen Kuntayhtymä. 2014. Eskoon sosiaalipalvelujen kuntayhtymän sivut. [Verkkosivusto]. [Viitattu 30.4.2014]. Saatavana: <http://www.eskoo.fi>
- Huttunen, T. & Marjomaa, H. 2014. Pelit, teollisuus ja raha. Teoksessa: J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. p. Tampere: Tammerprint Oy, 15-18.
- Huttunen, T., Marjomaa, H. & Tenkanen, T. 2014. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa: J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. p. Tampere: Tammerprint Oy, 24-31.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen T. 8.4.2009. Digitaaliset pelit pähkinäkuoressa. [Verkkosivusto]. [Viitattu 15.5.2014]. Saatavana: <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>
- Kirjastot.fi. 2014. Mediakasvatus kirjastoissa. [Verkkosivusto]. [Viitattu 16.5.2014]. Saatavana: <http://mediakasvatus.kirjastot.fi>
- Kurki, L. 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen - Muutoksen pedagogiikka. Tampere: Vastapaino.
- Meriläinen, M. 2014. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan?. Teoksessa: J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. p. Tampere: Tammerprint Oy, 10-13.
- Microsoft. 2014. Virallinen Xbox-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 1.5.2014]. Saatavana: <http://www.xbox.com/fi-FI>
- Oy Bergsala AB. 2014. Virallinen Nintendo-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 2.5.2014]. Saatavana: <http://www.nintendo.fi/>
- Papunet. 2014. Papunet-yksikkö. [Verkkosivusto]. [Viitattu 16.5.2014]. Saatavana: <http://papunet.net/>
- PEGI. 2014. Pan European Game Information. [Verkkosivusto]. [Viitattu 18.5.2014]. Saatavana: <http://www.pegi.info>

Pertti Kurikan Nimipäivät. 2012. Kuus kuppia kahvia ja yks kokis. [Studioalbumi].
Airiston Punk-levyt.

Sony Computer Entertainment Europe. 2010. Virallinen SingStar-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 18.5.2014]. Saatavana: https://www.singstar.com/fi_FI/singstar.html

Sony Computer Entertainment Europe. 2014. Virallinen PlayStation-sivusto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 29.4.2014]. Saatavana: <http://fi.playstation.com/>

Veneri.net. 2014. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu. [Verkkosivusto]. [Viitattu 16.5.2014]. Saatavana: <http://veneri.net/>

LIITTEET

LIITE 1 Peli-illan palautekysely

1. Oliko pelaamispisteiden pelit mielenkiintoisia?
2. Mikä oli paras peli?
3. Oliko pelaamisen aloittaminen helppoa?
4. Oliko hyvä että pelipisteellä oli ohjaaja?
5. Oliko mukavampi pelata yksin vai yhdessä?
6. Pitäisikö tällainen peli-ilta järjestää uudestaan?